

Paket 5

METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BI MI

Pendahuluan



Fokus pembelajaran Paket 5 adalah metode permainan dalam pembelajaran BI. Metode permainan yang disajikan dalam paket 5 ini lebih dari 25 macam, di antaranya teka-teki silang, klos bergambar, klos wacana, membaca dan menu-lis isi gambar, menebak nama, menebak teman, memasang data, bisik berantai, mencari jejak, berbalas pantun, cerita berantai, puisi berantai, menulis syair lagu, mewarna gambar sesuai dengan teks, benda misteri, memasang gambar dengan teks, melanjutkan bacaan secara lisan/tulis, menulis dramatisasi kelompok lain, dan membuat iklan kelompok. Selain ragam metode permainan, dibahas juga langkah-langkah pengembangan pembelajaran dengan metode permainan. Dalam konteks pembelajaran BI, metode permainan dapat dimanfaatkan untuk pembelajar-an keempat keterampilan berbahasa.

Di awal perkuliahan pada Paket 5 ini, kegiatan perkuliahan diawali dengan satu permainan ‘cerita berantai’. Tujuannya untuk melatih kecepatan berfikir, seka-ligus untuk membangun interaksi sosial yang kooperatif di antara mahasiswa. Mahasiswa-mahasiswi berbaris membentuk lingkaran. Dosen memberikan arahan aturan permainan. Dosen mengawali sebuah cerita, kemudian menepuk pundak mahasiswa-mahasiswi untuk melanjutkan cerita sesuai dengan jalan pikirannya. Demikian seterusnya hingga semua mahasiswa-mahasiswi mendapat giliran ber-cerita. Setelah permainan selesai, mahasiswa-mahasiswi berkelompok berang-gotakan 4 orang untuk melakukan diskusi, tentang manfaat permainan tersebut bagi proses pembelajaran. Kelompok yang sudah selesai, meneriakkan yel ke-lompoknya, kemudian membacakan pendapat kelompoknya. Metode permainan dalam pembelajaran BI lainnya selanjutnya didiskusikan.

Untuk memperlancar perkuliahan Paket 5 ini dilengkapi dengan lembar kegiatan, lembar uraian materi, lembar PowerPoint, dan lembar penilaian. Penyiapan LCD dan komputer perlu dilakukan untuk mengefektifkan perkuliahan ini. Apabila tidak tersedia LCD, dosen dapat menggunakan OHP atau media lain yang tersedia. Mahasiswa-mahasiswi sebaiknya juga disarankan untuk membaca uraian materi terlebih dahulu sebelum mengikuti perkuliahan.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan



Kompetensi Dasar

Mengembangkan prosedur metode permainan dalam pembelajaran BI di MI yang variatif dan inovatif.

Indikator

Mahasiswa-mahasiswi mampu:

1. mendefinisikan pengertian metode permainan
2. menjelaskan macam-macam teknik pembelajaran dengan metode permainan
3. menyusun langkah-langkah pembelajaran permainan dengan memadukan empat ketrampilan berbahasa

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Pengertian metode permainan
2. Macam-macam teknik pembelajaran dengan metode permainan
3. Menyusun langkah-langkah pembelajaran permainan dengan memadukan empat ketrampilan berbahasa

Kelengkapan Bahan Perkuliahan

1. Lembar Kegiatan 5.1
2. Lembar Uraian Materi 5.2
3. Lembar *PowerPoint* 5.3
4. Lembar Penilaian 5.4
5. LCD dan komputer

Langkah-langkah Perkuliahan

Waktu	Langkah Perkuliahan	Metode	Bahan
20'	Kegiatan Awal 1. Dosen menyapa mahasiswa-mahasiswi yang dijawab dengan 'yel' Alhamdulillah, luar biasa, tetap semangat, yes !!' 2. Dosen menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai. 3. Dosen meminta mahasiswa-mahasiswi berbaris melingkar, kemudian menjelaskan aturan permainan <i>cerita berantai</i> 4. Dosen mendiskusikan dengan mahasiswa-mahasiswi manfaat permainan yang baru dilaksanakan.	Presentasi Demonstrasi permainan (Modeling)	Lembar <i>PowerPoint</i> 5.3
20'	Kegiatan Inti 1. Dengan ceramah dan tanya jawab, dosen menjelaskan metode permainan dan jenis-jenisnya.	Ceramah dan tanya jawab	Lembar <i>PowerPoint</i> 5.3, Uraian Materi 5.2
20'	2. Dengan bimbingan dosen, mahasiswa-mahasiswi secara berkelompok menelusuri KD-KD dalam standar isi (Kelas I-VI) yang dapat diajarkan dengan metode/teknik permainan.	Kerja kelompok	Lembar Kerja 5.1A
10'	3. Perwakilan kelompok memajangkan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	Presentasi hasil diskusi	

40'	<p>4. Mahasiswa-mahasiswi dalam kelompok merancang penerapan permainan dalam pembelajaran BI.</p> <p>a. Setiap kelompok memilih satu KD</p> <p>b. Berdasarkan KD tersebut mahasiswa-mahasiswi memilih metode permainan yang sesuai</p> <p>c. Menyusun prosedur pembelajaran permainan dengan 4 teknik yang berbeda berdasarkan KD yang dipilih</p>	Diskusi kelompok	Lembar Kerja 5.1B
15'	5. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Presentasi kelompok	
15'	6. Dosen memberikan penguatan terkait dengan presentasi mahasiswa-mahasiswi. Penguatan dosen diselingi dengan tanya jawab	Penguatan dosen	Lembar <i>PowerPoint 5.3</i>
5'	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>Mahasiswa-mahasiswi diberi kesempatan untuk memberikan masukan dan refleksi mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>	Presentasi refleksi mahasiswa-mahasiswi	
5'	<p>Kegiatan Tindak Lanjut</p> <p>Dosen meminta mahasiswa-mahasiswi untuk mengembangkan dua teknik pembelajaran yang berorientasi pada metode permainan, sebagai pekerjaan rumah, untuk didiskusikan pada pertemuan berikutnya.</p>	Penugasan	

Lembar Kegiatan 4.1A



Kerja Mandiri

Tujuan

Menemukan KD-KD dalam standar isi Bahasa Indonesia MI yang dapat/tepat diajarkan dengan menggunakan metode/teknik permainan.

Alat dan Bahan

Standar isi Bahasa Indonesia MI

Langkah Kegiatan

1. Baca dengan teliti KD-KD dalam standar isi mata pelajaran BI!
2. Temukan dalam standar isi, KD-KD manakah yang tepat diajarkan dengan menggunakan metode/teknik permainan.
3. Catatlah KD-KD yang telah Anda temukan tersebut ke dalam dua kelompok besar, yakni (a) pembelajaran mendengarkan-berbicara, dan (b) pembelajaran membaca-menulis.
4. Berilah alasan, untuk masing-masing kelompok tersebut (mendengarkan-berbicara dan membaca-menulis), mengapa KD-KD itu dapat diajarkan dengan menggunakan metode/teknik permainan.
5. Siapkan presentasi!

Lembar Kegiatan 5.1B



Diskusi Kelompok Menerapkan Permainan dan Pembelajaran BI

Tujuan

Menerapkan metode permainan dalam pembelajaran BI

Alat dan Bahan

- Standar isi Bahasa Indonesia MI
- Lembar Uraian Materi 5.2

Langkah Kegiatan

1. Diskusikan dan temukan dalam kelompok Anda, langkah-langkah 4 teknik pembelajaran permainan untuk pembelajaran BI yang bisa dikembangkan untuk ketrampilan berbahasa, yaitu mendengarkan-berbicara (2 teknik) dan membaca-menulis (2 teknik).
2. Pilih KD dan tentukan tema tema pembelajaran (menyimak-berbicara: 2 tema dan berbicara-menulis: 2 tema)
3. Kembangkan langkah-langkah pembelajaran untuk setiap teknik tersebut dalam durasi waktu sekitar 45 menit. Kerjakan dua di kampus dan dua sebagai tugas pekerjaan rumah.
4. Simulasikan di depan kelas, langkah-langkah pembelajaran yang telah Anda rancang tersebut.

Uraian Materi 5.2



METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BI MI

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan kehadiran metode yang bervariasi. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM tersebut. Sebagai salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan PAKEM, metode permainan mempunyai banyak variasi. Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran perlu dipahami secara benar langkah-langkah pembelajaran dengan permainan. Berikut diuraikan (a) pengertian permainan, (b) macam-macam permainan dalam PBI, dan (c) langkah-langkah penerapan permainan dalam PBI.

A. Pengertian Permainan

Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.

B. Macam-macam Permainan dalam Pembelajaran BI

Strategi pembelajaran berikut merupakan alternasi strategi pembelajaran baca-tulis yang dapat digunakan. Strategi yang dimaksud meliputi: teka-teki silang, klos bergambar, membaca dan menuliskan gambar, menebak nama, mencari jejak, menggambar/mewarnai sesuai isi teks, memasang gambar dan teks, melanjutkan cerita, menulis bisikan teman, menulis dramatisasi kelompok, mendeskripsikan teman, dan menebak benda misteri (Hasanah dan Nurchasanah, 2003:13)

1. Teka-teki Silang

Teka-teki adalah menebak padanan kata sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Permainan ini berguna untuk olah pikir mahasiswa-mahasiswidalam memahami sebuah istilah, dengan melacak kata demi kata yang sesuai dengan ungkapan dalam perintah TTS.

Contoh:

1					
2					
3					
4					
5					

Mendatar


1. Rasa ingin makan.
2. Yang kita minum
3. Alat menggosok gigi.
4. Bentuknya bundar, biasa disepak.
5. Tempat menyimpan buku, dibawa ke sekolah. (Hasanah dan Nurchasanah,2003:13)

2. Klos Bergambar

Klos bergambar adalah cerita rumpang yang di dalamnya terdapat sebuah gambar yang harus dideskripsikan dengan tulisan agar sesuai dengan cerita yang disampaikan. Permainan ini berguna untuk membantu Mahasiswa-mahasiswidalam menginterpretasikan sebuah gambar sesuai dengan jalan cerita yang disampaikan.

Contoh:



Ketika  tiba, dunia seakan gelap dan binatang malam lainnya tampak bersorak gembira menyambut datangnya malam. Ada



, mereka segera berlarian mencari tempat-tempat persembunyian mangsanya.

3. Klos Wacana (Mengisi Wacana Rumpang)

Klos wacana adalah uraian cerita rumpang yang di dalamnya terdapat bagian cerita yang dihilangkan. Tugas mahasiswa-mahasiswiadalah menuliskan kata-kata yang sesuai dengan jalan cerita yang diberikan.

Contoh:

Suatu hari seekor anak berlari berkotek-kotek mencari induknya. Ia tampak panik karena ada seekor yang tengah mengejarnya.

"Ada apa nak kok ... panik berlarian, mana kakakmu *Si Merah*, *Si Putih*, dan adikmu *Si Hitam*?" tanya ayam penuh dengan perhatian.

"Maaf aku tidak sempat mengajak *Merah* dan *Putih*, karena aku" jawab *Si Kuning* penuh dengan ketakutan.

"Sudahlah nak, nggak usah Ibu akan minta bantuan *Paman Jago* untuk mencari di hutan sana". Jawab Ibu sambil menggandeng *Si Kuning* dengan

Bisa juga Saudara mengembangkan klos wacana ini dalam bentuk yang lebih mudah. Mahasiswa-mahasiswisudah di berikan huruf terdepan dari kata-kata yang dimaksud dalam cerita.

Contoh.

Ketika **h**..... turun dengan derasnya. Taman bunga di **d**..... rumah menjadi **b**..... . Ani dan Budi nampak ceria. Bunga-bunga di **t** nampak mulai **m** Baunya **h**..... semerbak, mengundang kupu-kupu dan lebah untuk datang menghisap sari **m**.....nya.

Itulah contoh wacana rumpang, Anda pasti bisa membuatnya. Akan tetapi Anda harus ingat bahwa tingkat kesukaran wacana hendaknya disesuaikan dengan kemampuan Mahasiswa. Contoh di atas hanya sekedar model, oleh karenanya tingkat kesukarannya belum tentu cocok untuk kelas Anda. Wacana seperti ini hanya cocok untuk kelas 2 akhir atau kelas tinggi yang sudah mahir membaca.

4. Membaca dan Menulis Isi Gambar

Kegiatan ini merupakan cara termudah dalam membimbing anak dalam memahami suatu objek. Mereka kita kenalkan pada sebuah objek yang tidak asing baginya, mereka kita giring ke dalam sebuah kerangka pemahaman melalui pengamatan gambar. Dari sini anak akan memperoleh pengalaman, meneliti, menulis, dan mengungkapkan pengalamannya dengan objek yang ditunjukkan.

Contoh:



1. Ini gambar
2. Bulunya berwarna
3. Jenggernya berwarna
4. Ia sedang
5. Bila dimasak, dagingnya terasa ...
6. Paruhnya berwarna (Hasanah dan Nurchasanah, 2003:14).

5. Menebak Nama

Menebak nama adalah kegiatan permainan yang mengajak Mahasiswa-mahasiswi untuk menyimpulkan sesuatu hasil dari sebuah keterangan tertulis ataupun lisan. Kegiatan ini bisa diintegrasikan dalam kegiatan membaca dan menyimak.

Contoh: Mendeskripsikan karakteristik objek yang harus dibaca anak, kemudian anak menebak namanya.

Si Gendut

- Ia hidup di hutan.
- Ia berkaki empat.
- Ia paling besar di antara teman-temannya.
- Kulitnya coklat agak hitam.
- Ia mempunyai telinga dan mulut yang unik.
- Ia mempunyai hidung yang panjang.

Siapakah si gendut itu? (Hasanah dan Nurchasanah, 2003:14)

6. Mencari Jejak

Permainan ini hampir sama dengan permainan menebak nama, bedanya terletak hanya pada satu kalimat terakhir saat si pencerita melontarkan teka-tekinya.

Contoh: Mendeskripsikan tindakan seorang anak yang harus menemukan tempat persembunyian temannya yang harus dibaca anak, kemudian anak menebak tempat persembunyiannya.

- Dani dan Firman bermain petak umpet.
- Dani bersembunyi di suatu tempat.
- Tempat itu ada di belakang sekolah.
- Biasanya digunakan untuk buang air besar.
- Di manakah Dani bersembunyi? (Hasanah dan Nurchasanah, 2003:15)

7. Mewarnai/Menggambar Sesuai Teks

Permainan ini membimbing mahasiswa-mahasiswi untuk memahami warna-warna, sekaligus memahami isi teks. Permainan ini diawali dengan tersedianya sebuah gambar sederhana, kemudian dari gambar-gambar itu, guru menuliskan sebuah cerita yang didalamnya ada perintah-perintah mewarnai pada bagian cerita yang menerangkan tentang warna.

Contoh:

Siang itu Pak Ahmad tampak bergembira. Ia memandang taman bunga di depan rumah. Ia duduk di kursi berwarna *merah berseling jambon*, ia membawa buku berwarna *ungu*. Pak Ahmad memakai baju kaos *biru muda* dan *celana biru tua*, sepatunya berwarna *hitam*. Ia ditemani oleh anaknya

yang paling kecil, bajunya berwarna *kuning*, celana panjangnya berwarna *cokelat*. Taman bunga nampak nyaman, rumput *hijau*, pemandangan *hijau* menambah segar dan asrinya taman.

Bacalah teks di atas, kemudian warnailah gambar di samping sesuai dengan isi teks!



8. Bisik Berantai

Langkah permainan; Guru membagi kelas menjadi empat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang mahasiswa. Mahasiswa-mahasiswiberbaris menghadap ke guru, dengan aturan Mahasiswa-mahasiswi yang menggunakan ukuran sepatu paling kecil berada di depan. Selanjutnya mahasiswa-mahasiswipaling depan dipanggil guru untuk menirukan kata-kata " Bu Harti, beli roti, di toko Bu Karti, dekat rumah Bu Narti. Bu Harti baru sekali belanja roti di toko Bu Karti, lumayan rotinya enak sekali". Setelah dihafal dalam hitungan detik Mahasiswa-mahasiswimembisikkan secara berurutan kepada temannya. (Pada saat bisik berantai berlangsung, usahakan ada musik pengiring, yang sedikit mengganggu pendengaran mahasiswa) Kelompok yang telah selesai melakukan bisikan berantai, langsung meneriakkan yel kelompoknya ' Allohuakbar !, Umar bin Khatab Yes !!!"

Setelah semua selesai, Guru melakukan evaluasi manfaat kegiatan tersebut bagi proses pembelajaran. Kelompok mahasiswa-mahasiswi melanjutkan dengan kegiatan diskusi.

9. Tebak Teman

Permainan ini adalah sarana efektif untuk memperkenalkan antar sesama teman di dalam kelas. Permainan diawali oleh Guru dengan menjelaskan aturan permainan, yaitu mahasiswa-mahasiswi yang mendapatkan lemparan bola supaya maju. Selanjutnya mahasiswa-mahasiswi yang melempar bola menanyakan namanya, setelah itu mahasiswa-mahasiswi pelembar bola menebak ; umur, anak ke, musik kesukaannya, makan favoritnya, artis idolanya, dan mata pelajaran yang disukai. Mahasiswa-mahasiswi yang ditebak boleh memberikan penjelasan / klarifikasi setelah sang penebak selesai melakukan tebakannya. Selanjutnya bola harus dilempar kembali kepada teman yang lain oleh mahasiswa-mahasiswi yang baru saja di tebak, dan seterusnya hingga semua teman mengenal teman sekelasnya.

10. Baris Pujangga

Permainan ini bermanfaat untuk melatih mahasiswa-mahasiswi memilih kata-kata pilihan untuk sebuah puisi. Permainan diawali dengan memecah kelas menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas mahasiswa-mahasiswi putra dan putri.

Guru membuka permainan dengan menamai masing-masing kelompok dengan nama seorang pujangga dari Indonesia, misalnya; Sutan Takdir Alisyabana, Amir Hamzah, Moh Yamin, HB. Yassin, Hamka, Chairil Anwar, WS. Rendra, dsb. Masing-masing kelompok harus menyiapkan yel-yel kelompoknya. Selanjutnya masing-masing kelompok berdiri berbaris dimulai dari nama diri yang menggunakan huruf terkecil. Guru berjalan menunjukkan dua benda secara bergiliran kepada masing-masing kelompok, yaitu bunga dan batu. Satu kelompok hanya boleh memilih salah satu benda, selanjutnya masing-masing anggota harus membuatkan satu kalimat puitis, misalnya 'kau tebarkan senyum harum merekah', 'hatimu keras hitam membatu'. Usahakan dalam satu kelompok terbentuk menjadi sebuah puisi yang padu. Untuk itu mereka diberi kesempatan untuk mendiskusikan selama 5 menit. Kelompok yang sudah selesai langsung meneriakkan yel kelompoknya.

11. Membaca/Menulis Sandi

Untuk membuat permainan ini, kita harus membuat huruf sandi terlebih dahulu. Bentuknya terserah Anda. Misalnya; $\Delta = A$ $\text{B} = B$ $\Phi = C$ $\Omega = D$ $\Psi = E$ $\Gamma = F$ $\Theta = G$ $\text{X} = H$ $\text{Z} = I$ $\eta = J$ $\text{h} = K$ $\phi = L$ $\text{Lb} = M$ $\text{Hb} = N$ $\text{e} = O$ $\text{щ} = P$ $c = Q$ $\tau = R$ $\text{y} = S$ $\eta = T$ $\xi = U$ $\chi = V$ $\text{£} = W$ $\Sigma = X$ $> = Y$ $\neq = Z$

Susunlah huruf sandi itu menjadi sebuah kata, atau sebaliknya Anda bisa memulai dengan menulis sebuah kata Indonesia selanjutnya mintalah kepada Mahasiswa-mahasiswi untuk mengganti dengan huruf sandi. Buatlah perlombaan adu cepat antar kelompok yang ada di dalam kelas. Berikan penghargaan di setiap tugas yang telah Anda berikan.

Contoh

$\Delta\Omega\text{Z}$ $\text{B}\Psi\text{T}\text{Lb}\Delta\text{Z}\text{h}$ $\text{B}\Phi\phi\Delta =$ Adi bermain bola

Ani memetik bunga = $\Delta\text{h}\text{Z}$ $\text{Lb}\psi\text{Lb}\psi\eta\text{Z}\text{h}$ $\text{B}\xi\text{h}\Theta\Delta$

12. Menjodohkan Data

Materi pembelajaran di kelas rendah, masih dikenalkan tentang cara memperkenalkan diri, menyapa orang lain, dan bercakap-cakap mengenai diri. Misalnya namanya, umurnya, alamatnya, nama orang tua, pekerjaan orang tua, naik apa kalau bersepeda, dan sebagainya. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, Anda bisa membuat sebuah permainan menjodohkan data.

Langkahnya, buatlah daftar data di kertas plano kurang lebih dua atau empat lembar, tempelkan di papan tulis, selanjutnya, siapkan guntingan kertas folio

yang telah anda isi nama seseorang, umur, alamat, pekerjaan, hobi, dan sebagainya. Buatlah potongan data itu menjadi empat macam (orangnya pekerjaan, umur, alamat, kesukaan yang berbeda-beda) kemudian lipat masukkan dalam kaleng, dan panggillah dua kelompok Mahasiswa-mahasiswi untuk adu cepat menempel kertas data pada kertas plano di papan tulis.

Contoh ;

Amir	(potongan kertas yang sudah diberi perekat)
------	---

Jalan Ahmad Yani, 56 Malang

7 tahun

Pedagang Sayur

Surabaya, 7 September 2000

Bermain bola

Buatlah potongan data ini berbeda-beda, lipatlah dan masukkan ke dalam bejana. Selanjutnya siapkan dua kelompok mahasiswa-mahasiswi untuk adu cepat menempel potongan-potongan data itu tepat pada kolom data di kertas plano.

13. Berbalas Pantun

Sebelum permainan dimulai, Mahasiswa-mahasiswi berbaris melingkar, sedangkan guru berada di tengah lingkaran menyiapkan sebuah pantun dan sebuah bola yang akan dilempar ke peserta sambil menyebutkan nama mahasiswa. Mahasiswa-mahasiswi yang menerima harus membalas pantun kemudian melempar bola kepada teman sambil menyebut namanya.

Contoh

“Pergi ke pasar berbaju biru.. (bola dilempar), Arman !” kata bu guru sambil melempar bola ke arah Arman.

“Hatiku gusar bertemu denganmu (bola dilempar) , Yuliani !”

“Burung merpati terbang di angkasa (bola dilempar), Ical”

“Bingung hati bimbang tak bisa merangkai kata ...”





“ Ha ... ha ... ha !! (seluruh Mahasiswa-mahasiswi tertawa)”

Itulah permainan berbalas pantun. Anda dapat membuat permainan itu sesuai dengan tingkat umur Mahasiswa, yaitu; bahasa harus sederhana dan bisa diterapkan kepada anak sesuai dengan tingkat usianya.

14. Memasangkan Gambar dengan Teks

Permainan ini memberikan pengarahan kepada mahasiswa-mahasiswi tentang deskripsi sebuah sikap atau perbuatan baik dan buruk. Dari kegiatan ini, anak bisa belajar membaca, dan menunjukkan nilai-nilai yang bisa dijadikan tauladan dalam hidupnya. Cara permainan ini amatlah mudah. Mahasiswa-mahasiswi tinggal menarik garis penghubung antara gambar dengan kotak deskripsi yang sesuai.

Contoh.

	<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ia anak pemalas. • Suka bangun kesiangan. • Ia pun tidak suka mandi • Tak suka pula gosok gigi.
	<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ia suka kebersihan.. • Setiap hari ia menyapu. • Ia memasukkan sampah ke tempatnya.
	<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ia suka berkebun. • Ia merawat tanaman. • Ia menyangi tanaman
	<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ia tidak suka menjaga lingkungan. • Ia membuang sampah seenaknya.

(Hasanah dan Nurchasanah, 2003:16)

15. Melanjutkan Bacaan secara Lisan/Tulis

Permainan ini bisa dilakukan dengan duduk maupun berdiri. Tetapi lebih baik dilakukan dengan berdiri agar seluruh fisik mahasiswa-mahasiswi aktif. Permainan ini bertujuan untuk membangkitkan imajinasi mahasiswa-mahasiswi secara cepat dan spontan. Ke depan mereka diharapkan mempunyai bekal kecepatan berpikir dan kecepatan bertindak secara positif. Sebelum melakukan permainan ini ajak seluruh mahasiswa-mahasiswi untuk berbaris melingkar kemudian meneriakkan yel !, sebelum permainan dimulai. Contoh.

Suatu hari pertempuran di Ambarawa meletus.
Brigjen Urip Sumoharjo meneriakan kepada
seluruh pasukannya untuk segera menempati
posnya masing-masing ...
Belum selesai perintah itu dilaksanakan tiba-tiba
terdengar DOR !!!!

"Lanjutkan ceritanya " pinta Ibu guru sambil menepuk pundak Lutfi
Lutfi kemudian melanjutkan cerita , Lutfi melemparkannya kepada teman di
sampingnya hingga seluruh teman di kelas secara berantai bercerita semua.
Demikianlah kegiatan ini bisa Anda lakukan. Akan tetapi jika permainan ini
dilanjutkan dengan menuliskan cerita lanjutannya, maka inipun juga bisa
meningkatkan gairah anak menulis. Selamat mencoba !
(Hasanah dan Nurchasanah,2003:16)

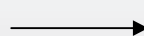
16. Menulis Bisikan Teman (Bisik Berantai)

Mula-mula guru membagi Mahasiswa-mahasiswimenjadi empat kelompok.
Mahasiswa-mahasiswidisuruh berbaris. Mahasiswa-mahasiswi yang
mempunyai ukuran sepatu terkecil berada paling depan.
Guru menyiapkan kata-kata yang agak mirip, dalam rangka mengacaukan
ingatan anak. Misalnya " Pak Nuku , beli duku, dekat toko buku, dukunya
tidak laku, Pak Nuku giginya ngilu "
Setelah bahan bisikan disiapkan, panggilah mahasiswa-mahasiswi yang
paling belakang untuk menirukan kalimat yang Anda ucapkan , untuk
dibisikkan kepada teman berikutnya. Sedangkan teman terdepan menuliskan
hasil bisikan yang diterimanya. Bagi kelompok yang telah selesai, mintalah
kepada mereka meneriakan yel kelompoknya. Misalnya "Allohuakbar !,
Pujangga Baru yes !!!"

Contoh:

Pembisik

Pendengar



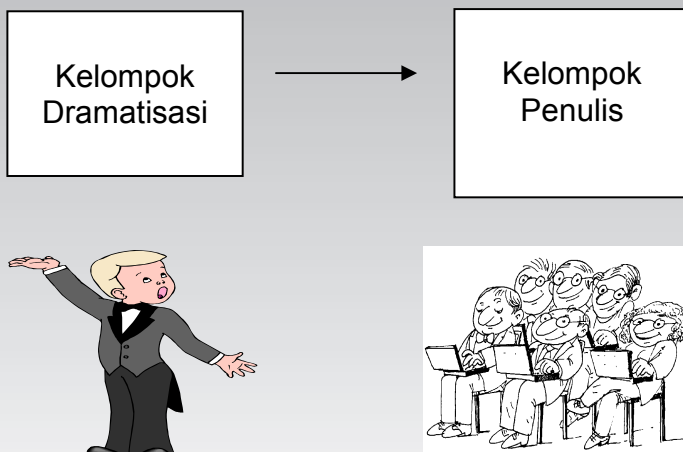
Penulis

(Hasanah dan Nurchasanah,2003:17)

17. Menulis Dramatisasi Kelompok Lain

Kegiatan ini dilakukan seperti halnya sebuah pengamatan pada sebuah
pementasan sandiwara. Anak didik diberi tugas mencatat jalannya cerita
yang tengah dipentaskan oleh kelompok temannya yang lain kemudian hasil
pencatatannya dibacakan di kelas.

Contoh:



Tulis ringkasan cerita dramatisasi temanmu! (Hasanah dan Nurchasanah,2003:16)

18. Mendeskripsikan Teman Pilihan secara Tertulis

Contoh:

Di antara sekian teman yang ada di dalam kelas, pastilah murid-murid itu memiliki catatan yang berbeda-beda bagi pribadi murid yang lainnya. Kesempatan ini dapat Anda manfaatkan untuk merangsang murid-murid menulis cerita tulis atau lisan dalam pembelajaran . Caranya,teman lain memilih satu teman yang paling disukai kemudian diminta mendeskripsikan secara tertulis (Hasanah dan Nurchasanah,2003:17)

Misalnya ; si Burhan tertarik dengan si Fulan, maka Burhan akan memberikan catatan , misalnya: Si Fulan orangnya lincah, ramah, mudah bergaul, cerdas, dia hidup sederhana, tidak membedakan dalam setiap pergaulannya, ia anak sholeh, pantas kalau dia jadi ketua OSIS di sekolah ini.

Permainan ini dimaksudkan untuk mengenal lebih dekat teman sebayanya, dan diharapkan dari hal yang demikian bisa menjalin komunikasi kekeluargaan dalam pembelajaran.

19. Menebak Benda Misteri

Anak-anak disuruh membawa benda terbungkus yang tidak boleh diketahui kelompok lain. Mereka juga disuruh mendeskripsikan isi benda tersebut. Kelompok lain disuruh membaca dan menebak nama isi benda tersebut

Contoh

“Teman-teman, hari ini saya membawa sebuah benda. Bentuknya bulat, warnanya kuning, dagingnya berwarna merah, berbiji banyak kecil-kecil, rasanya manis, orang kini jarang memilikinya, ahli kesehatan memanfaatkan benda ini untuk obat penderita demam berdarah , siapakah aku ?”

(Hasanah dan Nurchasanah,2003:17).

20. Kembang Kata

Permainan ini diberi nama *kembang kata* karena huruf-huruf dalam satu kata yang sudah terbentuk akan diurai kemudian dikembangkan sehingga akan menghasilkan kata baru dan masing-masing kata itu mempunyai makna yang berbeda pula. Misalnya: murah, rumah, harum, dan umrah.

Untuk mengawali permainan ini, anak diminta berkelompok beranggotakan 3 atau 4 anak untuk mencari satu kata yang bisa dibentuk menjadi kata baru. Anak diberi waktu sekitar sepuluh menit untuk menemukan kata yang dimaksud. Setelah anak menemukan kata yang berbeda, mereka lalu diberi kesempatan untuk mempresentasikan olahan huruf yang sudah ditemukan di depan teman-teman yang lain. Jika hal ini dilakukan di dalam kelas sebaiknya anak yang presentasi diminta untuk menuliskan kata bentukannya di papan tulis agar anak yang lain bisa tahu sehingga kemungkinan pemakaian kata yang sama dalam satu kelas tidak terjadi.

Dari permainan ini dapat dikembangkan menjadi berbagai model pembelajaran di kelas empat Sekolah Dasar.

- a. Menyusun kata yang sudah dibentuk berdasarkan abjad (membuat kamus kecil)

Contoh :

Dari kata bentukan (duka, daku, kuda, dan aduk) jika diurutkan menjadi

1. aduk
2. daku
3. duka
4. kuda

Dari kata bentukan (rusak, kurus, rakus, sukar, dan kasur) jika diurutkan menjadi:

1. kasur
2. kurus
3. rakus
4. rusak
5. sukar

- b. Mencari arti kata yang sudah dibentuk dalam kamus bahasa Indonesia

Contoh:

1. aduk : mencampur
2. daku : aku, saya, beta
3. duka : sedih, susah
4. kuda : binatang menyusui yang biasa dipelihara sebagai kendaraan atau penarik gerobak
5. kasur : alas untuk tidur biasanya terbuat dari kapuk atau busa yang empuk
6. kurus : menghabiskan/ membersihkan kulah dari air dan kotoran
7. rakus : suka makan banyak/ ingin memperoleh sesuatu lebih banyak dari yang sudah didapat

8. rusak : sudah tidak sempurna lagi
9. sukar : susah/sulit

- c. Menggunakan kata yang sudah dibentuk dalam kalimat yang runtut dan berhubungan

Contoh:.

Hari libur telah tiba. Daku bersama teman pergi ke kebun teh dengan menunggang kuda. Kuda yang daku tunggangi berlari sangat kencang. Daku sangat takut terjatuh, karena baru sekali ini merasakan naik kuda, oleh karenanya perasaanku menjadi bercampur aduk ketika kudaku berlari kencang.

Bak mandi di kamar mandi rumahku setiap minggu aku kuras. Kasur yang ada dikamarku aku jemur agar tidak lembab. Kubuang sampah-sampah dan barang yang sudah rusak. Pekerjaan ini tidak begitu sukar bagiku, Barang yang rusak seringkali sebagai hunian tikus yang rakus, lebih-lebih di musim penghujan, kaleng-kaleng bekas akan menjadikan genangan air yang menjadi sarang nyamuk. Untuk itu air-air aku kuras kemudian kaleng rusak itu aku timbun dalam tanah. Selesai melakukan tugas rutinku, perutku terasa lapar sehingga aku makan dengan rakus sekali.

21. Menyusun Kalimat dari Kata Akhir

Pada permainan kedua ini, anak diminta untuk berdiri berjajar. Anak yang lahir pada bulan awal berdiri paling depan. Selanjutnya guru mengawali dengan sebuah kalimat. Dari kalimat yang sudah diucapkan secara lisan tersebut akan ditemukan kata akhir. Kata akhir tersebut lalu digunakan oleh anak berikutnya menjadi kata pertama untuk membuat kalimat baru.

Contoh :

1. Setiap hari aku pergi ke sekolah naik *sepeda*
2. *Sepeda* biru adalah hadiah lomba *melukis*
3. *Melukis* adalah pekerjaan yang aku sukai
4. Sukailah karya bangsa sendiri
5. Sendiri di rumah sangat susah
6. Susah senang itulah kembang kehidupan
7. Kehidupan di dunia harus penuh perdamaian. Dan seterusnya.

Agar permainan ini semakin menarik, anak yang salah atau tidak bisa membuat kalimat diminta untuk menghibur teman-temannya dengan bernyanyi atau berjoget. Tindakan ini sebagai satu bentuk motivasi kepada siswa-siswi agar semua kreatif dalam belajar dan sportif dalam permainan.

22. Menulis Syair Lagu

Permainan ini lebih tepat disebut dengan mengekor lagu. Mahasiswa-mahasiswi secara berkelompok tinggal mencari pilihan kata untuk tema lagu yang Anda berikan. Sebagai contoh, tema lagu di bawah ini (pada contoh

lagu) bisa Anda rubah misalnya tentang 'Ibu', 'Pahlawanku', 'Rajin Sekolah', dan sebagainya.

Adapun persyaratannya adalah; bahwa dalam menulis syair lagu hanya diperbolehkan menuliskan satu suku kata di bawah not angka yang tersedia.

Tanda titik sebagai perpanjangan not tidak boleh ada suku kata/ kata.

Selamat bermain !!

Perhatikan contoh berikut

Cipt. Pak Setyo

Ponorogo, 71108

Bungaku

3 5 1 / 3 5 i / 7 6 6 / 5 . . /

Bu nga ku bu nga ku di ta man ku

I bu ku (lanjutkan jika Anda mengganti dengan tema Ibu)

2 3 4 / 2 3 4 / 6 5 4 / 3 . . /

Ku si ram ku ra wat se tiap ha ri

3 5 1 / 3 5 i / 7 2' i / 6 . . /

Li hat lah ru mah ku ja di a sri

7 6 5 / 4 3 2 / 1 . 0 //

Se mua se hat ber se ri

Untuk mengembangkan permainan menulis syair lagu di atas, Anda bisa mencari lagu-lagu yang sudah jadi, kemudian gantilah tema sesuai dengan keinginan Anda. Kerjakan semua tugas kepada Mahasiswa-mahasiswi dengan cara berkelompok. Beri pujian dan penghargaan kepada setiap karya yang telah dikerjakan Mahasiswa. Dan jangan lupa, masing-masing kelompok harus mempunyai yel-yel kelompok, yang akan diteriakkan ketika tugas telah selesai dilaksanakan. Selamat mencoba !.

23. Iklan Kelompok

Permainan ini diawali dengan pembentukan kelompok yang beranggotakan 3 - 4 mahasiswa. Masing-masing kelompok menamakan kelompoknya dengan nama kelompok musik Indonesia. Dosen memberikan tugas agar, pertama; masing-masing kelompok menyiapkan yel-yel, kedua; membuat iklan tentang rencana konser yang akan dilaksanakan di suatu tempat. Iklan dibuat di lembar kertas dengan tulisan ringkas, padat, dan jelas. Iklan ditempel di papan tulis, selanjutnya sebelum dibaca, kelompok meneriakkan yel-yel.

Contoh : Soneta !!!, terdepan ?, Ya iyalaaaaah !!

Saksikan konsernya , BESOK TANGGAL 25 NOPEMBER , mulai jam 19.00
HANYA DI STADION GAJAYANA MALANG , HARGA TIKET, CUMA
10.000 RUPIAH DAPAT KAOS CANTIK , Ayo Buruan !!, keburu Habis !!!

24. Kirim Pesan

Permainan ini hanya bisa dilaksanakan di luar kelas. Bentuk permainannya seperti lari estafet. Bedanya terletak pada sebuah pesan lisan yang harus diberikan kepada temannya secara berestafet. Tugas mahasiswa-mahasiswi yang berada di pos terakhir adalah melaksanakan pesan yang telah disampaikan oleh 3 teman sebelumnya. Untuk melakukan permainan ini, mahasiswa-mahasiswi dipecah menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4 mahasiswa. Selanjutnya mereka berdiri secara terpisah sejajar dengan kelompok yang lainnya. Apabila para pemain telah menempati posnya masing-masing, guru menyiapkan pesan yang harus disampaikan secara berestafet kepada anggota kelompok secara cepat. Siapa yang paling cepat menerima dan melaksanakan pesan itu, maka merekalah pemenangnya.

25. Bercerita dengan Menjodohkan Gambar

Permainan ini sudah biasa dilakukan oleh guru-guru di sekolah dasar. Bentuk permainan ini paling baik jika dilakukan dalam suasana seperti dalam perlombaan. Langkahnya adalah; pertama, guru menyiapkan empat kelompok pasangan gambar yang dilipat dan dimasukkan dalam kaleng atau kotak kardus secara terpisah. Empat kelompok diberi kesempatan untuk adu cepat memasang gambar pada kertas plano, kemudian mendeskripsikan gambar-gambar tersebut.

26. Imajinasi Bertema

Permainan ini dilaksanakan oleh individu siswa-siswi dengan cara, guru memberikan tema, bahwa mereka seakan sedang bertemu dengan tiga orang temannya, di sebuah tempat. Mereka berempat sepakat kalau hari itu akan pergi ke sungai untuk memancing. Tugas siswa-siswi adalah membuat dialog secara tertulis, yang nanti akan dibacakan oleh teman yang lainnya setelah karya tulis itu ditukar secara acak.

27. Memainkan Boneka

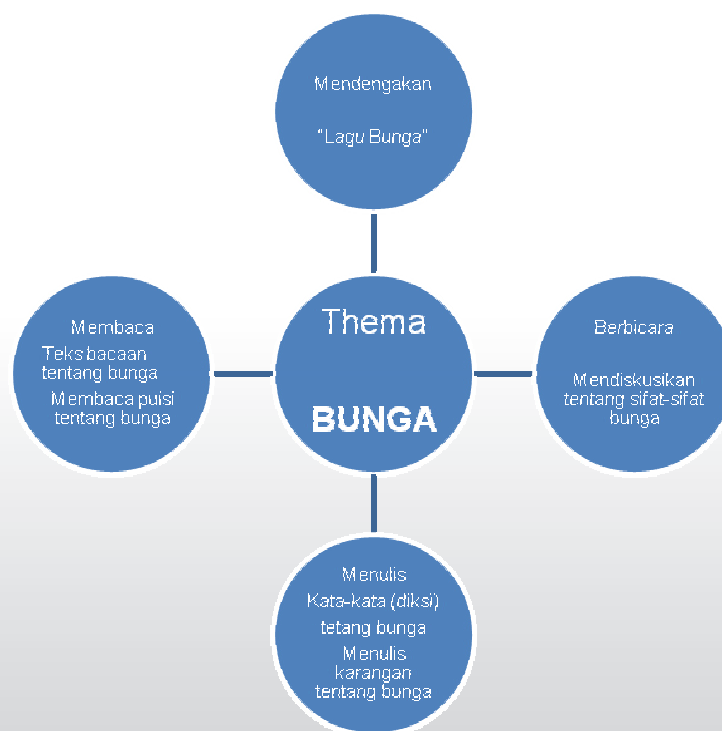
Permainan ini dilakukan oleh siswa-siswi secara berkelompok. Guru memberikan sebuah tema cerita, kemudian memperlihatkan boneka-boneka yang bisa dimainkan. Untuk melaksanakan permainan ini, guru harus menyiapkan panggung boneka. Anak-anak bermain di balik layar, yang terlihat hanya gerak boneka dan suara anak yang membawakan perannya masing-masing.

C. Langkah-langkah Penerapan Permainan dalam PBI

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan. Secara sederhana dapat digambarkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari empat keterampilan berbahasa itu, Anda bisa memadukannya dengan beraneka ragam permainan.

Langkah-langkah yang harus Anda persiapkan adalah; pertama menghubungkan topik pembelajaran yang akan Anda sampaikan dengan model permainan yang cocok dengan empat materi keterampilan tersebut. Jika Anda bisa membuat kreasi sendiri, dan bisa menerapkannya dengan baik, berarti Anda telah menciptakan inovasi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Kedua, persiapkan model permainan itu dalam sebuah rancangan tertulis dengan memperhatikan; pemilihan bahan ajar, rincian kegiatan, alokasi waktu, dan media yang akan Anda gunakan.

Untuk memahami metode permainan ini, coba perhatikan diagram variasi pembelajaran di bawah ini



Dalam keterampilan mendengarkan, anak-anak kita ajak mendengarkan lagu "Bunga" yang dibawakan oleh satu kelompok mahasiswa-mahasiswi dalam kelas. Mahasiswa-mahasiswi yang lainnya mencatat kata-kata (syair) lagu tersebut, kemudian memberikan tanda bacanya, dan mengingat irama lagu yang dibawakan. Bisa juga lagu itu didengarkan dari kaset rekaman yang telah

disediakan oleh guru, Mahasiswa-mahasiswitinggal mendengarkan semuanya. Untuk keterampilan berbicara, Mahasiswa-mahasiswikita bentuk kelompok diskusi, untuk mendiskusikan tentang sifat-sifat bunga. Kelompok yang sudah selesai meneriakkan yel-yel nama kelompoknya kemudian membacakan hasilnya. Untuk keterampilan menulis, guru bisa memberikan tugas individual untuk menulis karangan tentang bunga. Atau juga bisa dibuat tugas secara kelompok untuk membuat satu puisi sederhana tentang bunga. Hasilnya bisa dibacakan pada saat nanti memasuki pembahasan keterampilan membaca. Selamat mencoba !

Latihan

1. Temukan KD dalam standar isi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat diajarkan dengan menggunakan metode permainan!
2. Rancanglah satu paket pembelajaran (kegiatan pembelajaran) dengan menggunakan metode permainan dalam durasi waktu 30 menit untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia!
3. Hal-hal apakah yang perlu dipertimbangkan guru dalam menggunakan metode permainan dalam pembelajaran?

Rangkuman

1. Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) telah menjadi kebutuhan dan kecenderungan pembelajaran saat ini dan terlebih-lebih untuk waktu yang akan datang. Melalui PAKEM diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa-siswi menjadi lebih berkualitas dan optimal, sehingga lulusan sekolah/madrasah benar-benar berhasil dalam menyelesaikan studi, lebih siap melanjutkan studi, lebih siap memasuki dunia pekerjaan, dan lebih siap pula belajar sepanjang hayat di tengah masyarakat.
2. Beragamnya teknik dalam metode permainan memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang paling tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Teknik-teknik pembelajaran yang tercakup dalam metode permainan, di antaranya teka-teki silang, klos bergambar, klos wacana, membaca dan menulis isi gambar, menebak nama, menebak teman, memasang data, bisik berantai, mencari jejak, berbalas pantun, cerita berantai, puisi berantai, menulis syair lagu, mewarna gambar sesuai dengan teks, benda misteri, memasang gambar dengan teks, melanjutkan bacaan secara lisan/tulis, menulis dramatisasi kelompok lain, dan membuat iklan kelompok.
3. Langkah-langkah pembelajaran terpenting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode/teknik permainan adalah (a) memahami setiap KD dan kemudian menjabarkannya menjadi sejumlah indikator yang benar dan tepat, (b) memilih teknik permainan yang potensial untuk membantu siswa mencapai indikator, dan (c) melaksanakan pembelajaran dengan teknik bermain secara efisien dan efektif.

Lembar PowerPoint 5.3



Paket 5
Matakuliah
Pembelajaran BI MI

METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BI MI

Waktu: 150 menit

Kompetensi Dasar

Mengembangkan prosedur PBI di MI berdasarkan metode dan teknik yang variatif, inovatif, dan mendukung perkembangan mahasiswa-mahasiswi MI.

Indikator

- Mendefinisikan pengertian metode permainan
- Menjelaskan macam-macam strategi pembelajaran dalam metode permainan
- Menyusun langkah-langkah pembelajaran permainan dengan memadukan empat ketrampilan berbahasa

Langkah Perkuliahan

- Pengantar: menyampaikan KD, indikator, dan modeling permainan (20')
- Tanya jawab dan ceramah tentang definisi metode permainan (20')
- Kerja kelompok mengidentifikasi KD yang cocok diajarkan dengan permainan (20')
- Pemajangan (10')
- Diskusi kelompok penerapan metode permainan dalam pembelajaran BI (40')
- Presentasi hasil diskusi (15')
- Penguatan dan tanya jawab (15')
- Refleksi dan Tindak lanjut (10')

Modeling

- Mahasiswa-mahasiswi berbaris melingkar
- Dosen menjelaskan aturan permainan *cerita berantai*
- Mahasiswa-mahasiswi melakukan permainan *cerita berantai* (tema ditentukan oleh setiap dosen)

Diskusi Modeling

- Apakah manfaat permainan yang baru dilaksanakan?
- Dapatkan permainan tersebut diterapkan di MI?
- Adakah ide-ide permainan yang lain yang dapat diterapkan dalam pembelajaran BI di MI? berikan contohnya!

Metode Permainan dalam Pembelajaran BI di MI (20')

- Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan kehadiran metode yang bervariasi. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermuansa PAKEM tersebut
- Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran.
- Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan

Macam-macam Permainan dalam Pembelajaran BI

- Teka-teki silang
- Klos bergambar
- Membaca dan menuliskan gambar
- Menebak nama
- Mencari jejak

(Penjelasan masing-masing permainan lihat di Uraian Materi 5.2)

Macam-macam Permainan

- Menggambar/mewarnai sesuai isi teks
 - Memasang gambar dan teks
 - Melanjutkan cerita
 - Menulis bisikan teman
 - Menulis dramatisasi kelompok
 - Mendeskripsikan teman
 - Menebak benda misteri
- (Penjelasan masing-masing permainan lihat di Uraian Materi 5.2)*

Kerja Kelompok I (20')

- Pelajari Standar Isi BI di Madrasah Ibtidaiyah
- Telusuri KD dalam standar isi BI yang cocok diajarkan dengan metode permainan
- Tuliskan di kertas
- Pajangkan dan presentasikan

Pemajangan dan Presentasi (10')

Kepada setiap kelompok:

- Pajangkan hasil diskusi Anda
- Pilih beberapa orang untuk berbelanja ke kelompok lain
- Pilih beberapa orang untuk tetap tinggal di kelompok sebagai penyaji jika ada kunjungan anggota kelompok lain.

Dikusi kelompok II (40')

- Diskusikan dan temukan, langkah-langkah 4 teknik pembelajaran permainan untuk pembelajaran BI yang bisa dikembangkan untuk ketrampilan berbahasa, yaitu mendengarkan-berbicara (2 teknik) dan membaca-menulis (2 teknik).
- Pilih KD dan tentukan tema tema pembelajaran (menyimak-berbicara: 2 tema dan berbicara-menulis: 2 tema)
- Kembangkan langkah-langkah pembelajaran untuk setiap teknik tersebut dalam durasi waktu sekitar 45 menit. Kerjakan dua di kampus dan dua sebagai tugas pekerjaan rumah.

Simulasi/Presentasi (15')

- Simulasikan di depan kelas, langkah-langkah pembelajaran yang telah Anda rancang tersebut.

Penguatan Dosen dan Tanya Jawab (15')

- Dosen memberi penguatan terhadap hasil simulasi mahasiswa
- Setelah penguatan dosen dilanjutkan dengan tanya jawab

Refleksi (5')

- Perwakilan beberapa kelompok merefleksikan proses dan hasil perkuliahan

Tindak Lanjut (10')

- Mahasiswa-mahasiswi melanjutkan tugas (PR) merancang dua teknik pembelajaran yang berorientasi pada metode permainan
- Hasilnya dikumpulkan minggu yang akan datang

Lembar Penilaian 5.3



A. Penilaian Tulis

1. Dengan menggunakan contoh, jelaskan pengertian metode permainan dalam konteks pembelajaran BI!
2. Sebutkan dan jelaskan dengan menggunakan contoh sekurang-kurangnya 5 jenis teknik dalam metode permainan!
3. Pilihlah sekurang-kurangnya 2 teknik pembelajaran dalam metode permainan dan susunlah langkah-langkah pembelajarannya untuk kelas atas di MI!

B. Penilaian Produk

Buatlah sebuah RPP BI di kelas atas MI. Dalam kegiatan pembelajarannya gunakan teknik pembelajaran yang termasuk dalam metode permainan.

Petunjuk Penskoran untuk Penilaian produk

No.	Komponen Penilaian	Hasil Penilaian			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Langkah-langkah pembelajaran diwarnai prinsip metode permainan				
2	Langkah-langkah pembelajaran mengondisikan siswa untuk bermain dalam kerangka pengembangan keterampilan mendengarkan-berbicara				
3	Langkah-langkah pembelajaran mengondisikan siswa untuk bermain dalam kerangka pengembangan keterampilan membaca-menulis				

Skor:

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

C. Penilaian Kinerja

Penilaian Presentasi Kelompok

Penilaian diarahkan pada: (1) Keselarasan model permainan dengan materi pembelajaran, (2) kreatifitas kelompok dalam mengaplikasikan model permainan kepada siswa-siswi, (3) kemampuan kelompok dalam membangun kerjasama antar siswa-siswi dalam proses pembelajaran dengan permainan.

Format Penilaian

Nama Kelompok:

Nama Anggota :

Afektif		Kualifikasi				Keterangan
		A	B	C	D	
1	Keselarasn model permainan dengan materi pembelajaran					
2	Kreativitas kelompok dalam mengaplikasikan model permainan kepada siswa-siswi					
3	kemampuan kelompok dalam membangun kerjasama antar siswa-siswi dalam proses pembelajaran dengan permainan					

Skor:

Kualifikasi	Predikat	Skor
A	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
D	Kurang	2
E	Sangat Kurang	1

Daftar Pustaka

- Hainka, M. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* SD, SMP, SMU. Makalah disajikan dalam Seminar Menyongsong Pemberlakuan Kurikulum Baru Bidang Bahasa Indonesia di FS-UM, 22 Oktober 2001.
- Hasanah, M. 2003. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bahan Ajar. Disajikan dalam Pemagangan Dosen PGSD Universitas Negeri Bengkulu. Malang: Fakultas Sastra.
- Hasanah, M. 2003. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Bahan Ajar. Disajikan dalam Pemagangan Dosen PGSD Universitas Negeri Bengkulu. Malang: Fakultas Sastra.
- Hasanah, M. dan Nurchasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. *Standar Isi*. Jakarta: 2006
- Nurhadi. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Zuchdi, Darmiyati, dan Budiasih. 1997 *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud. Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. IBRD: LOAN 3496-IND.